



SCRATCH FÖR NYBÖRJARE | ÅK 4-6

## Variabler och poängräkning | 4 av 7

Lektionen handlar om att lära sig göra variabler med programmeringsverktyget Scratch.

1

### Variabler och poängräkning i Scratch

Titta på [filmen](#)<sup>1</sup> och följ instruktionerna i eget [Scratchprojekt](#)<sup>2</sup>.



1

<https://www.youtube.com/watch?v=QYQxBjkjwBw>

2

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>

## 2

## Repetera det du gjort

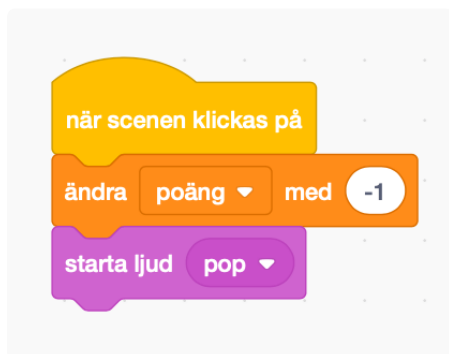
### Undersök Scratch

Gå till [Scratch<sup>1</sup>](https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted) och undersök följande:

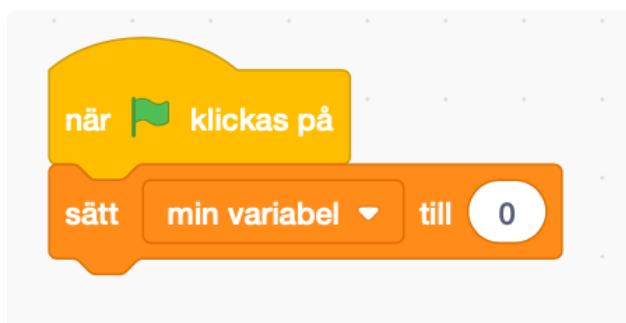
1. Vad är en variabel?
2. Vilken funktion har blocket "variabel" i vårt spel med katten?
3. Vad händer i Scratch när jag programmerar följande block



4. Hur gör du om du vill programmera scenen? Visa i Scratch
5. Vad händer i spelet om scenen har följande program?



6. Vad är ett init-skript?
7. Vad händer i spelet om init-skriptet är följande:



8. Förklara följande begrepp:
  - a. skript
  - b. init-skript
  - c. variabel
  - d. loop

1

<https://scratch.mit.edu/projects/editor/?tutorial=getStarted>